

JOUE 3

* Matin

- Conditions de victoire / défaite
- Récupération des catégories depuis la jon
- Gestion page de fin (affichage différencié)
- Affectation des catégories au jeu
- Mise à jour de la fenêtre de configuration
- Initialisation du jeu en fonction de la configuration choisie

* Après-midi

- Modification de la logique de génération de la clef
- Modification du module Game pour gérer dynamiquement le nombre de cartes par rapport à la taille du plateau
- Visuel de la fenêtre de configuration
- Gestion du timer
- Visuel page SPY
- Visuel page SUSSEK

* Objectifs pour le Jour 4

- Version images
- Correction de bugs mineurs sur la victoire
- Gestion des statistiques
- Version Solo
- Cacher la clef
- Tests unitaires
- Changer la limite de temps depuis la page CONFIG
- Modifier les choix de thématiques
- Choisir le mode (image/mot)
- Éditer de nouvelles cartes (nous ⊕ utilisateur)